

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, dimanapun dan kapanpun itu pasti memerlukan orang untuk berlangsungnya kehidupan. Kehidupan manusia tidak mungkin lepas dari komunikasi walaupun bukan berarti semua perilaku adalah komunikasi. Sebagian besar kegiatan manusia terjadi karena komunikasi atau terjadi karena bantuan komunikasi. Oleh sebab itu, komunikasi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, dimana besar dalam kehidupan manusia telah diisi dengan komunikasi mulai dari keluarga, teman, diri sendiri, dan masyarakat. Dengan komunikasi manusia bisa bertukar pikiran, informasi baik secara verbal maupun non verbal.

Komunikasi sebenarnya bukan hanya terjadi pada komunitas kehidupan sosial masyarakat saja, tapi pada semua dimensi kehidupan termasuk dalam pendidikan sangat perlu dibangun komunikasi. Khususnya komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi merupakan jantung proses pembelajaran. Karena itu, sulit membayangkan proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya komunikasi di antara mereka yang terlibat dalam proses tersebut. Perbaikan mutu pendidikan akan menuntut perbaikan mutu pembelajaran dan perbaikan mutu pembelajaran akan menuntut kita untuk melakukan perbaikan mutu komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang sering dikemukakan banyak orang, bahwa untuk menjadi orang yang berhasil

dalam pembelajaran, komunikasinya harus baik. Keterampilan siswa dalam berkomunikasi harus ditingkatkan dengan cara siswa dilatih untuk terampil berbicara di depan teman-teman sekelasnya, dan berinteraksi melalui bahasa dan gerak-gerik anggota tubuh.

Model *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.¹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan menerapkan metode *role playing* dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Dalam metode *role playing* siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Untuk itu seorang guru perlu mengubah metode pembelajarannya dengan metode *role playing* karena memiliki beberapa kelebihan, yakni 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan

¹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2010), hlm. 111.

permainan; 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.²

Peneliti memilih SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan sebagai lokasi penelitian karena, pertama masih kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi, baik komunikasi siswa dengan siswa atau siswa dengan guru, kedua karena lokasi SDN Bungbaruh 2 sangat dekat dengan peneliti sehingga lingkungan tersebut kondusif untuk penyelenggaraan proses pembelajaran. Selain itu, guru kelas V SDN Bungbaruh 2 dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut kurang optimal dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga penggunaan metode *role playing* ini dirasa akan terlaksana secara efektif karena karakter kelas V yang sudah bisa dikondisikan dan mudah merespon apa yang diberikan dan apa yang disuruh oleh gurunya.³

Alasan dipilihnya siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan dijadikan sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan, dapat dikatakan bahwa kelas V adalah kelas yang paling tepat untuk diberikan pengajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan komunikasi tersebut dengan menggunakan metode *role playing*. Karena pada kelas V di SDN Bungbaruh 2 siswanya mampu untuk melakukan sebuah ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari.⁴

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas Peneliti merumuskan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Guna Meningkatkan Kemampuan

²Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm.80.

³ Observasi pada tanggal 23 Agustus 2021 di SDN Bungbaruh 2

⁴ Wawancara dengan guru kelas V Bapak Suhardi, S.Pd. pada tanggal 23 Agustus 2021

Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Adapun rumusan masalah yang perlu dibahas oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan.?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan.?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan cara penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan.
2. Menjelaskan hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, Lembaga, dan siswa yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru: penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

2. Bagi siswa:
 - a) penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk melatih meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan,
 - b) dengan melibatkan siswa langsung dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajarnya.
3. Bagi Lembaga penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian tentang arti yang terkandung dalam pembahasan diperlukan penegasan istilah yang terdapat dalam proposal penelitian ini. Adapun istilah yang perlu dijelaskan dalam proposal penelitian ini adalah:

1. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode yang memberikan kesempatan pada peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide dengan orang lain dan juga dapat mengamati tingkah laku yang diperankan oleh pemain dan mempraktikkan tingkah laku tersebut bersama peserta didik lainnya yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal atau kemampuan seseorang melakukan interaksi dengan orang lain

2. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi ialah mencapai sasaran sesuai dengan yang diinginkan. Dengan demikian kemampuan komunikasi dapat diartikan sebagai penerimaan pesan oleh komunikan sesuai dengan yang

dikirim oleh komunikator, kemudian komunikan memberikan respons yang positif sesuai dengan yang diharapkan.

Yang dimaksud penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN Bungbaruh 2 Kadur Pamekasan adalah penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa menerima pesan atau penjelasan yang disampaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Menggunakan metode *role playing* guna meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sangatlah penting diterapkan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan hasilnya dapat diaplikasikan ketika peserta didik sudah berhadapan dengan masyarakat. banyak peneliti yang meneliti tentang penggunaan metode *role playing* ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Arum Suryaningtyas dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo.
2. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Fauza Afifi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa

Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu.

3. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Sri Devi dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas VIII B Mts Al-Khairiyah Tegallingsah. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran) pada siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah; (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah dengan menggunakan metode *role playing*; dan (3) mendeskripsikan respons siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah terhadap penerapan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran berbicara.